Manuel d'utilisation

MARVEL ULTIMATE SPIDER-MAN

TABLETTE ÉDUCATIVE MULTIMÉDIA

Storio®

© MARVEL

Chers parents,

Chez ***VTech®****, nous savons combien l'apprentissage de la lecture est une étape importante dans le développement de l'enfant.*

Avec **Storio®***, il va pouvoir s'initier à la lecture de manière ludique et dynamique grâce à des histoires animées.*

Chaque titre **Storio®** *contient une histoire entraînante à lire et à écouter, un mini-dictionnaire permettant de voir une définition de certains mots de l'histoire, des activités de création et des jeux amusants mettant en scène les héros préférés de l'enfant.*

La tablette **Storio®** *permet également de prendre ou de visionner des photos, de lire des vidéos et de développer sa créativité.*

VTech® *propose une large gamme de titres spécialement développés pour* **Storio®***. Le contenu de chaque titre, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **Storio®** *vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

Compatibilité :

STORIO	STORIO 2, 2 BABY	STORIO 3, 3 S, 3 BABY	STORIO MAX
NON	OUI	OUI	OUI

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif ***Marvel Ultimate Spider-Man*** de **VTech**®. Félicitations !

Découvre l'histoire interactive *Spider-Man contre les Sinister Six* et apprends en t'amusant grâce aux 9 jeux éducatifs. Spider-Man va devoir faire preuve de force et de courage pour aller au bout de sa mission !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif ***Marvel Ultimate Spider-Man***
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

WARNING: all packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. POUR COMMENCER À JOUER...

1.1. Choisir un jeu

Étape 1 : insérer la cartouche de jeu

- Vérifie que la tablette est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insère le jeu éducatif ***Marvel Ultimate Spider-Man*** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuie sur le bouton **Marche** de la tablette pour commencer à jouer.

Pour les utilisateurs de Storio Max :

Une mise à jour du programme interne de Storio Max est nécessaire pour jouer avec cette cartouche. Merci de connecter votre tablette Storio Max en Wi-Fi et d'insérer votre cartouche de jeu dans la tablette. Le programme va alors se mettre à jour automatiquement.*

Si la tablette est remise au format d'usine, la mise à jour du programme interne devra être effectuée à nouveau pour pouvoir jouer avec cette cartouche.

***VTech recommande l'utilisation d'un réseau domestique pour cette mise à jour. VTech ne peut en aucun cas être tenu responsable des frais engendrés par l'utilisation d'une connexion mobile ou des frais d'itinérance.**

Étape 2 : sélectionner l'icône du jeu

Touche l'icône du jeu pour accéder au contenu de la cartouche.

Icône du jeu

Étape 3 : choisir un mode de jeu

Sélectionne l'un des 4 modes de jeu en touchant l'une des icônes.

Histoire : lis ou écoute l'histoire intitulée *Spider-Man contre les Sinister Six*.

Mode Mission : rejoins Spider-Man et aide-le à sauver la ville des mains du Docteur Octopus.

Jeu libre : amuse-toi avec les jeux comme Le Spider-traceur, Le Rhino à l'attaque ou encore Les serrures laser.

Photo Fun : prends des photos amusantes avec des cadres et des tampons tirés de l'univers de Spider-Man.

1.2. Musique de fond

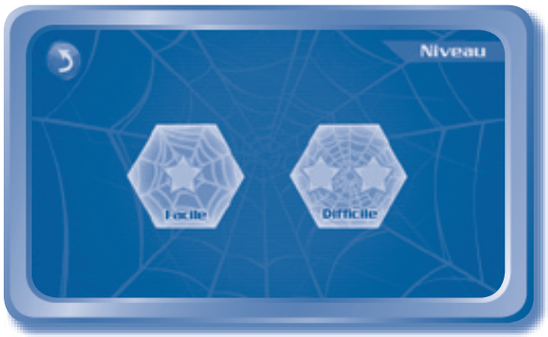
Tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond en touchant l'icône de la note de musique.

Musique activée/désactivée

1.3. Niveau de difficulté

Quand tu sélectionnes le mode **Mission**, un menu de sélection du niveau apparaît. Choisis le niveau Facile ou le niveau Difficile. Ton choix s'appliquera à tous les jeux de ce mode.

Si tu joues en mode **Jeu libre**, sélectionne le niveau de difficulté avant le début de chaque jeu.



2. ACTIVITÉS

2.1. Histoire

2.1.1. Menu

Le menu de l'histoire propose les options suivantes :

- **Découvrir l'histoire :** touche cette icône pour découvrir l'histoire.
- **Mini-dictionnaire :** touche cette icône pour découvrir la signification de certains mots de l'histoire.
- **Options :** touche l'icône **Options** pour activer ou désactiver la musique de fond. Tu peux également activer ou désactiver l'accès aux définitions de certains mots de l'histoire.

2.1.2. Index

Dans l'index, tu peux choisir de commencer l'histoire depuis le début ou à la page de ton choix.

Touche l'icône **Toute l'histoire** pour commencer l'histoire depuis le début ou touche les flèches à l'écran pour faire défiler les pages et touche une page pour commencer l'histoire à cette page.

2.1.3. Histoire

Dans l'histoire, touche l'écran pour interrompre la narration.

Tu peux ensuite toucher les mots de l'histoire pour les entendre prononcés individuellement, toucher les mots surlignés pour entendre leur définition, ou toucher les personnages pour entendre des voix et les sons de l'histoire *Spider-Man contre les Sinister Six*.

Si tu ne touches pas l'écran pendant un moment, tu passeras directement à la page suivante.

Touche l'écran et déplace ton doigt vers la droite ou vers la gauche pour changer de page.

Touche l'icône pour écouter la page à nouveau.

Touche l'icône pour revenir à l'index.

2.2. Mode Mission

Tous les habitants tombent malades en ville. Le S.H.I.E.L.D. demande de l'aide à Spider-Man pour trouver un remède à cette mystérieuse épidémie. Écoute les instructions de Nick Fury et emmène Spider-Man en mission à travers la ville pour découvrir d'où provient ce virus.

Spider-Man se déplace dans la ville de deux façons : soit en se balançant comme une araignée, soit en conduisant sa moto. Une fois au carrefour, aide-le en choisissant le bon chemin pour aller à sa prochaine mission.

Une fois Spider-Man arrivé à destination, un mini-jeu commence. Termine le jeu pour avancer dans l'histoire et aider Spider-Man à trouver un remède. Spider-Man devra combattre plusieurs Super-Vilains avant de s'attaquer à son plus grand ennemi.

Jeu 1 : À la recherche de l'ADN

Aide Spider-Man à trouver les échantillons d'ADN dont le S.H.I.E.L.D a besoin pour trouver un remède. Retrouve la bonne orthographe des mots pour obtenir les échantillons d'ADN.

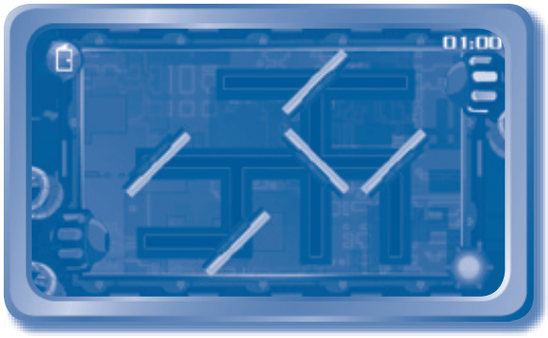
Apprentissages : orthographe, anatomie des animaux

Jeu 2 : Panique au magasin

Nick Fury demande à Spider-Man d'intercepter une cargaison de denrées avariées. Trouve les caisses qui correspondent aux bons groupes alimentaires pour aider Spider-Man à se débarrasser des mauvaises denrées.

Apprentissage : groupes alimentaires

Jeu 3 : Les serrures laser



Spider-Man a besoin de s'infiltrer dans le laboratoire secret, mais avant cela, il doit contourner le système de sécurité dernier cri. Utilise les miroirs pour guider le laser et aider Spider-Man à déverrouiller la porte.

Apprentissage : logique

Jeu 4 : Le Spider-traceur

Lorsque Spider-Man tombe sur un laboratoire fermé à clef, il envoie son Spider-traceur en exploration. Guide le Spider-traceur vers le panneau de commande qui contrôle la porte.

Apprentissages : directions, logique

Jeu 5 : Le code à cracker

Aide Spider-Man à pirater la mémoire d'un Octobot. Supprime les lettres et les chiffres identiques pour voir le code apparaître sur l'écran.

Apprentissage : observation

Jeu 6 : Le piratage de l'Octobot

Aide Spider-Man à pirater la mémoire d'un Octobot. Trouve quelles lettres sont mélangées pour obtenir le mot de passe.

Apprentissages : lettres, logique

Jeu 7 : Le Rhino à l'attaque

Spider-Man combat le Rhino en haut d'un site de construction. Les passants dans la rue sont en danger. Aide Spider-Man à empêcher les caisses de tomber de la plateforme sur les passants. Ensuite, neutralise le Rhino.

Apprentissages : poids, équilibre

Jeu 8 : Combat contre Electro

Spider-Man retient Electro dans un entrepôt. Ou bien est-ce Electro qui retient Spider-Man ? Aide Spider-Man à trouver les objets en métal et à les utiliser contre Electro afin de l'affaiblir.

Apprentissage : matériaux

© 2014 VTech
Imprimé en Chine.
FR 91-002838-187

Jeu 9 : Le combat final

C'est l'heure du combat final dans le laboratoire du Docteur Octopus ! Continue les suites de nombres pour combattre les Octobots. Ensuite, prépare-toi à t'attaquer au Docteur Octopus !

Apprentissages : compter, logique

2.3. Jeu libre

Joue d'abord aux jeux dans le mode **Mission** pour les débloquer dans le mode **Jeu libre**. Une fois les jeux débloqués, tu pourras y jouer quand tu le souhaites.

2.4. Photo Fun

Dans cette activité, tu peux prendre des photos de toi ou de tes amis et y ajouter des cadres et des tampons de l'univers de Spider-Man.

Touche **Studio Photo** pour commencer.

Tu pourras ensuite voir les photos que tu as prises dans **Galerie**.

3. TÉLÉCHARGEMENTS

Connecte **Storio®** à l'**Explor@ Park** pour télécharger des jeux, des histoires, des musiques et des vidéos. Touche l'icône **Téléchargements** pour accéder au contenu téléchargé.

Consulte le manuel d'utilisation de **Storio®** pour plus de détails.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Storio®**, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque **Storio®** n'est pas utilisé pendant une longue période.
- Ranger **Storio®** et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que **Storio®** est éteint lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.
Si **Storio®** ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche**, débranchez l'adaptateur ou retirez les piles ou les batteries. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles ou les batteries et appuyez sur **Marche**.
Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de **Storio®**.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - Rubrique « Assistance ».

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.